

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat melahirkan adanya *Financial Technology* yang mengeluarkan produk *e-money* atau uang elektronik. Adanya *e-money* membantu dan memudahkan masyarakat dalam melakukan transaksi jarak jauh ataupun transaksi pembayaran langsung dengan efisien. Aplikasi dompet digital DANA menjadi objek penelitian ini merupakan perusahaan yang dikembangkan oleh PT. Elang Mahkota Teknologi, Tbk dan Ant Financial (Alipay) pada maret 2018. Walaupun Aplikasi Dana baru dirilis tahun 2018, Aplikasi Dana mempunyai pengguna aktif terbanyak di Indonesia ketiga disusul oleh OVO dan Gopay. Hal ini menunjukkan bahwa minat kelanjutan pelanggan pada aplikasi DANA berkembang dibanding dengan aplikasi *e-money* lainnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi pengguna Aplikasi Dana menggunakan pendekatan model UTAUT2. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan metode kuantitatif melalui penyebaran kuesioner *online* via *Google Forms*. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 390 responden yang berdomisili di Indonesia dengan instrument pengumpulan data 33 item pertanyaan pada kuesioner dari 9 konstruk yang digunakan. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Structural Equation Modelling* (SEM) dengan *software* WarpPLS 7.0.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang berpengaruh kepada keinginan masyarakat Indonesia untuk menggunakan Aplikasi DANA adalah *Performance Expectancy*, *Social Influence*, *Hedonic Motivation*, *Price Value* dan *Trust*. Lalu adopsi sesungguhnya dipengaruhi oleh faktor *Facilitating Condition* dan *Behavioral Intention*.

Kata kunci : Aplikasi Dana, Adopsi, E-Money, SEM, UTAUT2, WarpPLS 7.0.